

情境式教学法在设计心理学中的应用研究

董文哲 张春兰

(宁夏理工学院 宁夏石嘴山市 753000)

摘要:设计心理学需要让学生了解与设计相关的人的心理,创设情境、角色互换可以让学生尽快的走入了解设计相关人群心理,并主动思考如何真正做到以人为本的设计。情境教学法是教师能够在课堂中生动形象的创设情境,以激发学生的兴趣,进而让学生自主思考问题,发挥主观能动性。在情境教学法的使用过程中辅助别的教学方法,并结合互联网+智慧教学平台,对于设计心理学课程具有很强的实践价值。

关键词:设计心理学;情境式教学法、互联网+智慧教学平台

Research on the application of situational pedagogy in design Psychology

Dong Wenzhe and Zhang Chunlan

(Ningxia Institute of Technology, Shizuishan, Ningxia 753000)

Abstract: Design psychology needs to let students understand the psychology of people related to design, create situation, role exchange can let students as soon as possible into the understanding of the psychology of people related to design, and take the initiative to think about how to truly do people-oriented design. Situational teaching method is that teachers can create vivid situations in class to stimulate students' interest, and then let students think independently and give play to their subjective initiative. In the process of using situational teaching method to assist other teaching methods, combined with the Internet + intelligent teaching platform, it has a strong practical value for the design of psychology courses.

Key words: design psychology; Situational teaching method, Internet + intelligent teaching platform

设计心理学是设计类学生必学的课程之一。这门课程理论性较强,本课程是建立在心理学的基础上,是工业设计学生必须掌握的一门学科。这门课程旨在让学生了解在设计创造过程中与设计相关的人的心理,起到使设计能够反映和满足人的心理作用,能够使学生做的设计更有人情味,做到以人为本的设计。

设计心理学课程在传统的教学模式中,主要是理论课,这就导致学生并不能将理论与实际的设计实际相结合,会导致无法达到工业设计专业人才的培养要求。工业设计专业希望能够培养被社会需要的、有设计素养、设计能力的人才,教师需要灵活运用教学方法,帮助学生能够理论联系实际。本课程学生只能通过理论了解与设计有关的人的心理,并不能联系实际情况,真正了解与设计有关的人的需要,不能积极的参与到学习活动中,不能自主的思考与课程相关的内容,也不能与设计活动相结合,不能运用到设计实践中,最终可能导致理论与实际脱节。如何让学生切身了解与设计相关的人的心理,站在与设计相关的人的需求来了解设计需求是希望学生能够掌握的,什么样的教学模式能够让让学生自主融入课堂、思考课程有关的问题、换位思考,需要教师寻找合适的教学方法,情境教学法可以让让学生在创设的情境中,以生动的场景来让学生达到设身处地换位的作用,所以情境教学法能够很好的改善纯理论的教授,能够让学生更好的完成课程的学习。情境教学法是教师能够在课堂中以生动的形象、语言,提供与课程内容相近的场景,将课程内容生动的展现出来。

情景教学法是指在教学过程中,教师有目的地引入或创设具有一定情绪色彩的以形象为主体的生动的场景,以引起学生一定的态度体验,从而帮助学生理解教材,并使学生心理机能得到发展的方法。情景教学法是以情感和认知活动相互作用的原理、认识的直观原理、思维科学的相似性原理的心理学研究为理论依据,激发学生有意识或无意识、智力因素和非智力因素统一的认知。

通过情境教学法和互联网技术、智慧教学环境在课堂中的应用

相结合,为学生创设情境,能够使学生快速进入相应的情境,真实体验与设计相关的人的心理,使学生能够更好的了解用户,与用户沟通。学生通过教师的情境设置、角色互换,与受众融为一体,切身感受与设计相关的人的需要,让学生能够很好的与受众沟通,了解受众心理,向好的设计更近一步,故情境教学法在设计心理学这门课程中是能够跟好的发挥教学效果的,是不可或缺的一种教学法。

情境教学法在互联网+智慧教室能够很好的展现,利用智慧环境、小组协作,能够更好的创设情境。将情境教学法和互联网+智慧教室相结合运用到设计心理学课程中能够很好的改变本课程的现状,能够改变课堂气氛,打破传统教学模式,在课堂中激发学生的兴趣,让学生身临其境,从而激发学生的兴趣,达到教师与学生的感情互通,学生能够在情境中主动思考问题,愿意学习,有助与提高课程的教学效果,从而能够设计理论和设计实践结合,设身处地的了解与设计相关人的需要,利用到设计中去,培养出有设计素养的应用型人才。

第一,科学分析学生特征及学情,进一步加强教学内容和教学设计的改革

工业设计学生在设计心理学课程之前学习了工业设计表现技法、计算机辅助造型设计、工业设计史等课程,专业设计核心课程产品设计、人机交互设计等课程还未开课,课程起到上下连接的作用,在学生未学习产品设计步骤和方法前,先建立以人为本的设计观,对后面的产品设计学习打下坚实的基础,并能够利用设计心理学相关知识,分析设计客体的需求,使产品设计更贴近设计客体的需要。

在学生参赛及创新创业项目申报来看,学生对于用户有怎么的需求,设计是否能解决问题,能够怎样解决问题,能够多大限度解决问题了解并不深刻。主要原因之一还是对于设计客体的需求了解不全面,设计不管是功能还是形式都不能达到设计客体的需求,要材料及设计需求,首先要了解与设计相关的人的心理,能够更深刻的挖掘设计客体的需求。

通过访谈的方式对学生的学习特征与学习需求进行认真调查和分析,以便深入了解学生学情。根据访谈记录得到学生希望在一个比较轻松的氛围里来完成课程的学习,这就要求我们要根据课程内容来进一步的完成教学设计,在课程设计找那个可多加应用分组、协作的方法,如果想让学生更加了解设计客体的需求,让学生换位思考,利用教学环境创造适合的情境,可以让学生在情境中主动思考问题,自主学习,主动探索了解设计客体心理,用情境式教学法达到激发学生主动探索的求知欲望。

第二,积极探索,充分利用互联网技术,创设教学情境

对于设计心理学课程内容探索与更新,充分利用学校智慧教室的教学环境,教学设计中多运用分组、协作的学习方法,通过小组创设教学情境,结合教学内容指定出具体的教学方案,进一步完善教学设计。

设计类课程与其他学科具有一定的差异性,教学过程中文字和板书往往很难表达课程内容,需要更形象直观的方式带领学生了解课程内容。因此,可以互联网+智慧平台创设生动情境,带领学生融入课堂。同时可以利用现在的智慧教学平台与学生进行课堂互动,以学生为中心,注重学生的参与过程,也便于教师形成过程性评价。

学习通是一个能够很好地进行线上线下混合式教学的平台,教师可以利用平台所提供的签到、投票、选人、抢答、主题讨论、测试、分组任务等交互功能,与学生进行线上互动,能够让所有学生参与课堂,调动学生的积极性,使老师与学生的沟通更加自由,学生的主体地位更突出。同时还可以记录学生课前预习、作业完成等数据,让老师更好的了解学生情况,更好的掌握学情,根据学情不断完善教学设计。

针对设计客体的心理的研究,可以创设消费情境和用户使用情况,情境的创设可以结合互联网+智慧教学技术,对智慧教室的环境加以利用。消费者心理主要需要学生了解消费需要、消费动机、消费决策等方面内容,通过这部分了解能够达到缩小设计范围,并能够做到设计人群细分,针对人群细分,了解这部分人群的需求,起到促进消费市场的作用。创设情境,进行角色转换可以更好的完成这一部分的课程设计。

第三,合理利用角色转换,在课程中设计情境

在课程的具体实践中验证教学设计的可行性,通过教师的积极引导与利于智慧环境创设教学情境,让学生积极融入课堂,在课程实施环节引导学生在情境中主动思考问题,发散思维,理论结合实际。

针对课程内容及教学设计创设情境,形成以学生为中心的课堂氛围。其中课程导入是一门艺术,课程导入不能为导而导,而是要对教材内容有深入的研修、独到的认识和准确的把握,导入课程的目的在于激发学生的兴趣、明确学习的目标和方向。情景教学法能够很好的达到这一需求。学生能否主动的探究知识也是教学过程中教师要思考的问题。怎样能够让学生在课程中发现问题和解决问题是十分重要的一环。学生的知识探究过程是教师在有针对性的引导下,通过学习活动,让学生能够分析探讨、解决问题、获取知识。在设计心理学这门课程中,情景教学法的应用可以让学生快速进入课堂,自主学习。本门课程最重要的就是学生能够在设计创造的过程中,通过了解与设计相关人的心理,从而更好的进行设计。通过角色的转换,能够使学生设身处地的思考与设计相关的人的心理与设计的关系。

例如,在设计心理学的课程中,对用户出错进行授课的过程中,不能单纯的向学生介绍用户出错有哪些种类、什么会导致用户出错。这样学生不会主动的去思考问题,解决用户出错的问题。教师可以

通过多媒体的手段,让学生体验校园网的实际操作和使用,把自己变成用户,在使用的过程中,发现问题,并思考解决方案。在情境中思考问题,在情境中学习,让学生真正的与用户沟通,在设计的过程中建立真正与用户心理一致的用户心理模型。

笔者在消费者心理与设计章节中不同性别消费者这一小节课程中,根据教材和学生的特点进行了导课设计。在本节内容中,重点是让学生能够很好的进入课堂,快速思考男女消费者的心理特点。笔者认为角色带入的方式,可以使学生更快的进入课堂,了解课程的方向。在导课环节,首先利用多媒体手段播放男女消费者消费过程的视频,创设情境,使学生产生共鸣。再让学生通过小组表演的形式,迅速进入消费者的角色,此刻学生能够快速的从课程的聆听者,转换为课程中的主要人物,通过情境教学法快速进入角色,开始主动思考问题。笔者认为只有身在其中,才能够更好的理解消费者心理也能够达到本课程的教学目的。

关于在导课环节中运用情境教学法的过程中可以以学生生活中的事情为启发内容,让学生能够感到亲近、自然,不显刻意;可以通过情境的方式潜移默化的告诉学生本节课的教学重点,自然的引导学生,让学生成为课堂的主体。

在知识探索过程中,教师可以同学生一起处于消费者的角色情境中,通过模拟消费行为,引导学生主动总结归纳消费者的心理特点。在完成这一环节后,引导学生再次进行角色转换,变身为设计师,创造设计师的情境,利用一些设计师常用的思维开拓方法,比如头脑风暴,在新的情境中总结问题、解决问题,做到真正的带领学生进行与受众的沟通,让学生在这种转换中自主思考问题,完成知识探索的环节。

情境式教学法的应用是为了能够帮助教师更好的完成课程设计,最终目标是希望学生能够自主学习,今后对课程内容学以致用。

第四,开发学生自主思考、学习的能力,培养具有自主思考和设计能力的被市场所需要的应用性人才

在课程的改革过程中,改革的最终目标是被市场所需的具有设计能力的应用型人才,故课程中要注意引导学生的发散思维、自主思考的能力,能够结合课程内容,主动在情境中思考设计心理,更考虑设计中的需要,并运用到设计中去,所以需要课程与设计过程紧密相连,贯穿整个课程,让学生能够通过教学法的改革,充分将课程内容运用到实际的设计中,培养设计素养。

工业设计专业是一个交叉融合的学科,是工科与艺术的融合,需要培养学科交叉融合型人才。面向工作岗位需要培养出具有设计素养、有创新精神、有自主设计能力的人才。因此需要学生能够独立思考、掌握多种设计相关技能,能够成为社会所需的设计人才,就需要教师在教学方法上不断探索,寻找适合学生的教学方法。

情境教学法结合智慧教学平台的应用,可以更好的创设情境,让学生能够在情境中主动思考,增强问题意识,培养学生主动解决问题的能力,因为设计就是一个发现问题解决问题的过程。如果教师想要更好的创设情境,更好的完成以学生为中心的课程设计,还有一段很长的路要走,还需要经历不断的反思、改进和创新,让有限的教学发挥无限可能。

参考文献:

- [1]陈玲霞 廖喜凤.基于学习通的线上线下混合教学[J].信息素养.2019.09
- [2]曾庆颖.情境教学法在美术学科中的应用.新课程[J].中学.2014
- [3]田蕴 毛斌 王馥琴.设计心理学[M].电子工业出版社.2017
基金课题:机械工程一流本科专业建设点(宁教高办[2021]7号)